

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Über dieses Buch</b> .....	<b>9</b>
1.1	Aufbau .....	9
1.2	Zielgruppe.....	9
1.3	Über den Autor .....	10
1.4	Website zum Buch .....	10
1.5	Danksagung .....	10
<b>2</b>	<b>Xcode 4 – der Start</b> .....	<b>11</b>
2.1	Die Installation und erste Schritte .....	11
2.2	Das Single-Window – ein Fenster für alles .....	16
2.3	Xcode-Project-Navigator (Projektbaum) .....	19
2.4	Die Navigator-Selector-Bar .....	21
2.5	Die Jump-Bar .....	23
2.6	Der Assistent .....	24
2.7	Version-Editor .....	25
2.8	Der Compiler und der Debugger.....	26
2.8.1	Fehlerbeseitigung .....	27
2.9	Der Interface-Builder .....	29
2.9.1	Inspector-Selector-Bar .....	31
2.9.2	Die Library.....	35
2.9.3	Library-Selector-Bar .....	37
2.10	Das Dock .....	37
2.11	Geräteverwaltung .....	39
2.12	Vertrieb Ihres Programms.....	40
2.13	Xcode 4.2 .....	41
<b>3</b>	<b>Entwicklertools</b> .....	<b>45</b>
3.1	Instruments.....	45
3.1.1	Der Schnelleinstieg in Instruments.....	46
3.1.2	Die Bedienelemente von Instruments.....	48
3.2	Dashcode .....	50
3.2.1	Die Web-App .....	52
3.3	Kleine Helfer.....	54
3.4	iPhone-Simulator .....	56

4	iOS 5 .....	57
4.1	Frameworks einbinden .....	57
4.2	Newsstand .....	60
4.3	Benachrichtigungen .....	61
4.4	iMessage.....	62
4.5	Merklisten .....	63
4.6	Twitter.....	64
4.7	Safari .....	65
4.8	PC Free und iCloud.....	66
4.9	Weitere nützliche APIs.....	67
5	Objective-C.....	69
5.1	Eine kleine Erfolgsgeschichte .....	69
5.2	Ihr Projekt für die Programm-Schnipsel .....	70
5.3	Variablen.....	76
5.3.1	Berechnungen mit Variablen .....	78
5.4	Verzweigungen.....	79
5.4.1	Die if-Verzweigung .....	79
5.4.2	Das case-Konstrukt .....	80
5.5	Schleifen .....	81
5.5.1	Die for-Schleife .....	81
5.5.2	Die while-Schleife .....	82
5.5.3	do-while-Schleife .....	82
5.6	Die Zusammenfassung der Code-Beispiele .....	82
5.7	Klassen .....	86
5.7.1	Implementation einer Klasse.....	86
5.7.2	Eine Klasse in Xcode erstellen.....	87
5.7.3	Klassen finden .....	89
5.7.4	Die Vererbung von Klassen.....	91
5.8	Methoden.....	92
5.8.1	Wo sind die Methoden?.....	93
5.9	Die Frameworks .....	95
5.10	Das Schichtenmodell.....	97
6	Testen auf dem iPhone und der Weg in den Store.....	99
6.1	Entwickler werden .....	99
6.2	Zertifikate anlegen .....	100
6.3	iPhone zum Testen benutzen .....	104
6.4	App ID erstellen .....	105
6.5	iOS Development-Provisioning-Profile anlegen .....	106
6.6	iTunes Connect.....	108

7	Die Workshops, Besonderheiten in Objective-C und ein Webbrowser.....	111
7.1	Datentypen und Properties.....	111
7.2	Der Webbrowser.....	113
8	Interaktive App: Temperatur-Umrechner.....	121
8.1	Temperatur-Umrechner.....	121
9	Der Picker-Workshop.....	127
9.1	Picker in einem Währungsumrechner.....	128
9.2	Date-Picker.....	137
10	Geodaten auf dem iPhone.....	141
10.1	Woher weiß ein iPhone, wo es ist?.....	141
10.2	Geodaten-Workshop.....	142
11	Bildschirmsteuerung.....	151
11.1	Tab-Bar-Steuerung.....	151
11.2	Table-View-Steuerung.....	152
11.3	View-Controller.....	152
11.4	Arbeiten mit Storyboards.....	153
11.5	Tab-Bar-Workshop.....	160
11.6	Table-View-Workshop.....	165
12	Datenbanken auf dem iPhone.....	183
12.1	SQLite-Datenbank.....	183
12.2	Core-Data-Workshop.....	192
13	Die Web-App und das Map-Kit.....	205
13.1	Die Web-App.....	205
13.2	Das Map-Kit.....	210
14	iAd, Werbung auf dem iPhone.....	213
14.1	iAd.....	213
14.2	iAd-Workshop.....	214
15	Audiodaten.....	221
15.1	Audiodaten-Workshop.....	222
16	Die Praxis ruft.....	233
16.1	Die Idee.....	233
16.2	Die Vorüberlegungen.....	234

## **8**     *Inhaltsverzeichnis*

16.3	Die Daten .....	237
16.4	Die Umsetzung .....	239
16.5	Testen .....	241
17	The End.....	247
17.1	Tipps und Tricks .....	247
17.2	Bücher zum Thema .....	251
17.3	Literaturverzeichnis.....	251
17.4	Ein kurzes Nachwort .....	251
	Stichwortverzeichnis .....	253